

Unidad Didáctica 4

**Seleccionar objetos:
la herramienta selección**

Contenido

1. Seleccionar objetos: la herramienta selección
2. Cortar, copiar, pegar y borrar elementos
3. Comandos deshacer, rehacer y repetir
4. Duplicar y clonar objetos

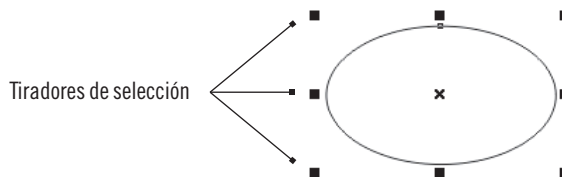
1. Seleccionar objetos: la herramienta selección

Como habrá comprobado, en casi todas las ocasiones que estemos trabajando con CorelDraw es preciso crear un objeto. Cuando creamos un objeto, este aparece ya seleccionado pero habrá momentos en los que deba seleccionar otros objetos para poder trabajar con ellos. Aunque se puede seleccionar un objeto de varias formas, es la herramienta **Selección** que nos proporciona Corel la más significativa.



Cuando se abre inicialmente el programa **CorelDraw**, nos proporciona la herramienta **Selección**, que es la herramienta que está representada por un icono en forma de flecha, situado en la primera posición de la Caja de herramientas. Aunque la misión principal es la de seleccionar y trasladar objetos, la herramienta **Selección** es algo más que el típico cursor y se emplea también para transformar objetos y darles forma.

Una vez activada esta herramienta, bastará con hacer clic sobre un objeto para seleccionarlo. Deberían verse los ocho tiradores de selección, que aparecen en torno al objeto. Estos no sólo ponen de manifiesto el objeto seleccionado en ese momento sino que además pueden emplearse para cambiar el tamaño del objeto.

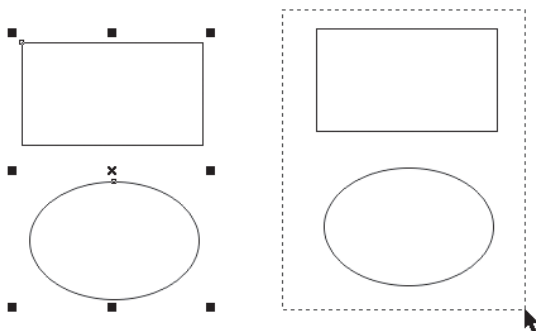


Una forma rápida de activar la herramienta **Selección** es pulsando la barra **Espaciadora**, de esta forma si tenemos seleccionada una herramienta y pulsamos dicha barra activaremos la herramienta de selección, y si volvemos a pulsar la misma barra, volveremos a activar la última herramienta que teníamos seleccionada.

Una alternativa para seleccionar un objeto sin emplear la herramienta Selección consiste en utilizar la tecla [Tabulador]. Utilizando esta tecla iremos seleccionando objetos por orden inverso al de creación. Para recorrer los objetos por el mismo orden en que fueron creados, deberemos utilizar la combinación de teclas [**Mayus + Tab**].

Seleccionar y deseleccionar múltiples objetos

Hay muchas ocasiones en que resulta necesario seleccionar más de un objeto a la vez. Esto nos permite modificar varios objetos al mismo tiempo. En CorelDraw hay varias maneras de seleccionar múltiples objetos.

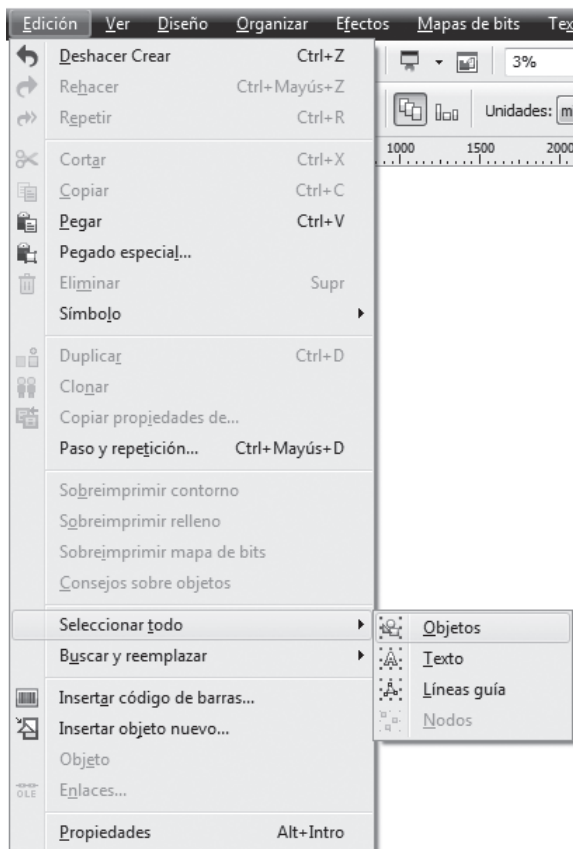


El primer método que vamos a ver es utilizando la combinación de una tecla con el ratón, más concretamente la combinación **[Mayus] + clic**. Una vez que tenemos seleccionado un objeto, mantendremos la tecla **[Mayus]** pulsada y haremos clic sobre los objetos que queremos seleccionar. Se observará que los gestores de tamaño se adaptan para abarcar todos los objetos seleccionados en ese momento; además también es visible un nodo de cada objeto, lo cual nos indica cuáles son los objetos que están seleccionados en ese momento. Para deseleccionar algún objeto en concreto deberemos realizar el mismo paso a la inversa, es decir, manteniendo la tecla **[Mayus]** pulsada y haciendo clic sobre el objeto que queremos deseleccionar.

Otra forma de selección de objetos, es empleando un recuadro. Para ello debemos tener primeramente activada la herramienta selección. A continuación haremos clic en una zona libre del documento y arrastraremos diagonalmente el cursor por encima de los objetos que queremos seleccionar. De esta forma quedarán seleccionados todos los objetos que íntegramente abarque el recuadro. También podemos deseleccionar objetos, utilizando la tecla **[Mayus.]** Suponga que tenemos cinco objetos seleccionados y queremos deseleccionar dos, mantendremos pulsada la tecla **[Mayus]** y crearemos un recuadro que abarque dos de los objetos.

La última opción que vamos a ver para seleccionar objetos, es la opción **Seleccionar todo** del menú **Edición**. Dentro de esta opción vemos que hay otras opciones, la que nos interesa ahora mismo es la primera: **Objetos**. Seleccionando esta, todos los objetos que tengamos en el documento quedarán seleccionados.

Un truco muy práctico para seleccionar todos los objetos de una forma muy fácil es haciendo doble clic sobre el icono de la herramienta selección.



Cambiando de tema, sepa que con la herramienta selección podemos mover todos aquellos objetos que estén seleccionados. Para lograr esto, sólo debemos seleccionar el objeto que queremos mover, hacer clic sobre él y arrastrarlo hasta la posición deseada. Cuando suelte el botón del ratón, el objeto seguirá estando seleccionado. Con cierta frecuencia, se desea trasladar un objeto exactamente hacia arriba, hacia abajo u horizontalmente por la página. Para restringir el movimiento de un objeto al eje vertical u horizontal, pulse la tecla [Ctrl] mientras arrastra el objeto mediante la herramienta selección.

2. Cortar, copiar, pegar y borrar elementos

CorelDraw al igual que muchos otros programas nos permite realizar una serie de operaciones muy útiles tales como: copiar, pegar, etc. Los objetos de Corel se pueden copiar en el portapapeles para utilizarlos en otro archivo de Corel, en el mismo archivo o página o en otra aplicación completamente distinta. El portapapeles es una zona de memoria en la que las aplicaciones almacenan objetos de texto o gráficos que se han cortado o copiado del documento en curso.

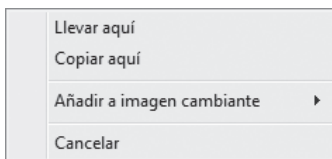
Para copiar objetos, primeramente deberemos seleccionar los objetos que queremos copiar; a continuación podemos seleccionar la opción Copiar del menú Edición, la combinación de teclas **[Ctrl + C]**, o pulsar el botón **Copiar** de la barra de herramientas. De estas tres formas copiamos la selección que tuviéramos hecha al portapapeles. Al copiar un objeto, este sigue en su sitio sin ser alterado.

Para pegar el contenido de papeles en un documento de Corel, debemos primeramente situarnos en el lugar donde lo queremos copiar, y seleccionar la opción **Pegar** del menú Edición. Otras formas de pegarlo sería utilizando la combinación de teclas **[Ctrl + V]**, o bien, pulsando el botón Pegar de la barra de herramientas. Un objeto lo podemos pegar cuantas veces queramos, ya que este permanece en el portapapeles hasta que se copie o corte otro objeto.

La diferencia entre Cortar o Copiar un objeto radica en que al cortar un objeto, este desaparece del documento, lo que realmente está pasando es que, eliminamos el objeto y lo copiamos al portapapeles. Para pegarlo deberemos seguir los mismos pasos que hemos descrito anteriormente.

A parte del copiado tradicional, existe la posibilidad de crear múltiples copias de cualquier cosa con un mínimo esfuerzo. Por ejemplo podemos crear una copia de cualquier selección, sin más que pulsar la tecla **[+]** del teclado numérico. Cada vez que se pulsa esta tecla, se pone una copia del objeto u objetos seleccionados exactamente en la misma posición que el objeto original, pero situado inmediatamente por encima del mismo.

Otra forma de copiar objetos es a través del botón derecho del ratón. Para ello sólo basta con hacer clic con el botón derecho del ratón sobre un objeto y arrastrarlo hasta la posición que deseemos. Una vez que soltemos el botón del ratón, nos aparecerá un pequeño menú en el que aparece la opción **copiar aquí**, pulsamos sobre ella y automáticamente se creará una copia del objeto arrastrado.



Por último veremos la técnica del espacio. Esta técnica permite crear múltiples copias con mucha rapidez. Para ejecutar esta opción, lo primero que hará será seleccionar un objeto y mantener el botón pulsado. A continuación pulsamos sobre la barra espaciadora y arrastramos el objeto. De esta manera se irán creando copias del objeto por donde vayamos pasando el puntero del ratón.



Pasando a otro tema, existe otra forma de pegar un documento, nos estamos refiriendo al Pegado especial. Esta opción se encuentra dentro del menú Edición. Al seleccionar esta opción aparece un cuadro de diálogo como el que se muestra en la figura. Lo primero que vemos al abrir este cuadro de diálogo

es una lista con las distintas opciones que nos ofrece Corel para pegar el objeto. Al lado tenemos dos opciones que son Pegar y Pegar vínculo, la opción que aparece por defecto es Pegar. Con la opción Pegar vínculo hacemos uso del OLE (enlazado e incrustación de objetos) para enlazar el objeto pegado con el documento original. Cuando se pega un texto o un gráfico empleando esta opción, después se puede modificar el documento original en la aplicación nativa y los cambios se reflejarán en la versión pegada.

Si se pega una imagen de CorelDraw empleando Pegado especial en varios lugares dentro de un documento o múltiples documentos, todos los ejemplares de esa imagen se actualizarán siempre que la imagen original sea modificada desde CorelDraw. Por ejemplo, si se pega el logotipo de una compañía en las plantillas de membrete, de tarjeta de negocios y de sobres, y luego se modifica el archivo original del logotipo, entonces los cambios se reflejarán en todos los impresos.

Para borrar algún objeto sólo debemos seleccionarlo y pulsar la tecla **[Suprimir]**. También lo podemos borrar haciendo clic con el botón derecho sobre él, y seleccionar la opción **Eliminar** del menú contextual.

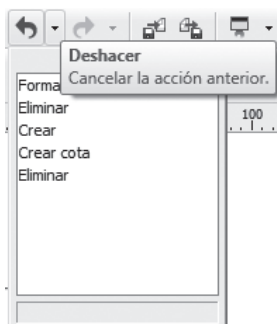
3. Comandos deshacer, rehacer y repetir

CorelDraw incorpora una opción muy importante que nos permite despreocuparnos de si los cambios que haremos en un documento quedarán permanentes o no, nos estamos refiriendo al comando **Deshacer**. Este comando deja sin efecto el cambio hecho más reciente en un archivo, en teoría CorelDraw puede deshacer tantas veces como sea necesario. A este comando podemos acceder desde el menú Edición, desde el botón Deshacer de la barra de herramientas, o bien, pulsando la combinación de teclas **[Ctrl + Z]**. Cuando utilizamos este comando se deshace el último cambio que nosotros hayamos realizado, por ejemplo, si acabamos de crear una elipse y pulsamos el botón Deshacer, se borraría.

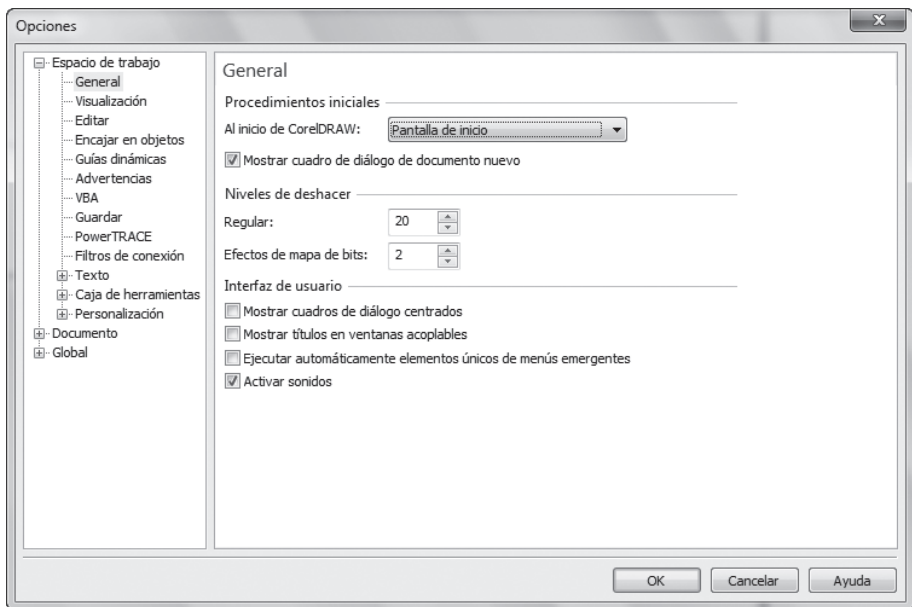


CorelDraw inserta automáticamente el nombre del comando de edición junto a la palabra Deshacer del menú. Si se usa de forma repetitiva, Deshacer puede dejar sin efecto tantas modificaciones como se hayan hecho desde la última vez que hayamos guardado el documento.

Corel también incorpora un comando que permite deshacer de una vez una serie de modificaciones. Si hace clic en la flecha hacia abajo que se encuentra junto al botón Deshacer en la barra de herramientas Estándar, aparecerá una lista de modificaciones, comenzando por la más reciente y descendiendo hasta la primera modificación hecha desde la última vez que se haya guardado el archivo, hasta el número de niveles de Deshacer que tenga fijado CorelDraw. Al hacer clic en una de las acciones de la lista, se le está indicando a CorelDraw que deshaga esa modificación y todas las efectuadas a partir de ese momento, esto es, todos los cambios de la lista que se encuentren por encima de la acción que haya seleccionado. Si despliega la lista y no quiere seleccionar ningún comando, basta con que seleccione fuera de ella para que esta desaparezca.



Los niveles de deshacer se pueden configurar desde el cuadro de diálogo **Opciones**. Recuerde que para acceder a él, debe seleccionarlo en el menú Herramientas. En la categoría **Espacio de trabajo** debemos seleccionar **General**. Por defecto, los niveles de Deshacer tienen un valor de 20 para operaciones de dibujos vectoriales y de 2 para operaciones de mapa de bits. La razón de la disparidad es que se necesita más memoria para almacenar la lista de deshacer en el caso de hacer cambios en un mapa de bits. Para modificar la configuración introduzca usted el nivel de deshacer que desee y pulse el botón Aceptar.

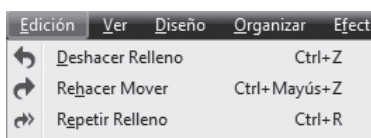


Si usamos equivocadamente el comando **Deshacer**, existe otro comando que nos puede ayudar, el comando **Rehacer**. Utilizando este, siempre se puede rehacer algo que se haya deshecho mediante el comando Rehacer. Este comando lo encontramos dentro del menú **Edición**, al lado del botón **Deshacer** y pulsando la combinación de teclas **[Ctrl + Mayus + Z]**. Al hacer clic en la flecha que apunta hacia adelante, se elimina el último comando **Deshacer**, siempre y cuando no se haya realizado ninguna otra modificación antes de deshacer un

cambio; esto es, sólo se puede rehacer después de un deshacer y no simplemente después de hacer una modificación.

Si se aplica varias veces seguidas el comando **Deshacer**, o si se utiliza la lista Deshacer para eliminar toda una serie de cambios, la lista **Rehacer** (a la cual se accede haciendo clic en la flecha hacia abajo) contiene una lista de esas acciones de Deshacer por orden inverso. Si desea rehacer más de una acción a la vez, haga clic en el último comando de modificación de la lista que quiera rehacer y el dibujo volverá a quedar tal y como estuviera antes de que se deshicieran esas acciones.

Otro comando que nos puede resultar interesante es el **Repetir**, que también se encuentra en el menú Edición. Este se puede utilizar para repetir algunos comandos básicos, en su mayoría comandos de transformación y de atributos. Los comandos que se pueden repetir son: Relleno, Contorno, Mover, Escala, Tamaño, Inclinar, Desplazar, Rotar, Duplicar, Copiar atributos y Eliminar. Una vez aplicado uno de los comandos citados anteriormente, podemos seleccionar otro objeto y seleccionar la opción **Repetir** o pulsar **[Ctrl + R]** para aplicar una vez más el último comando a ese objeto u objetos. El nombre del comando que aparece en el menú Edición va cambiando, dependiendo del comando que se vaya a repetir. El comando repetido se pone también en la lista Deshacer.

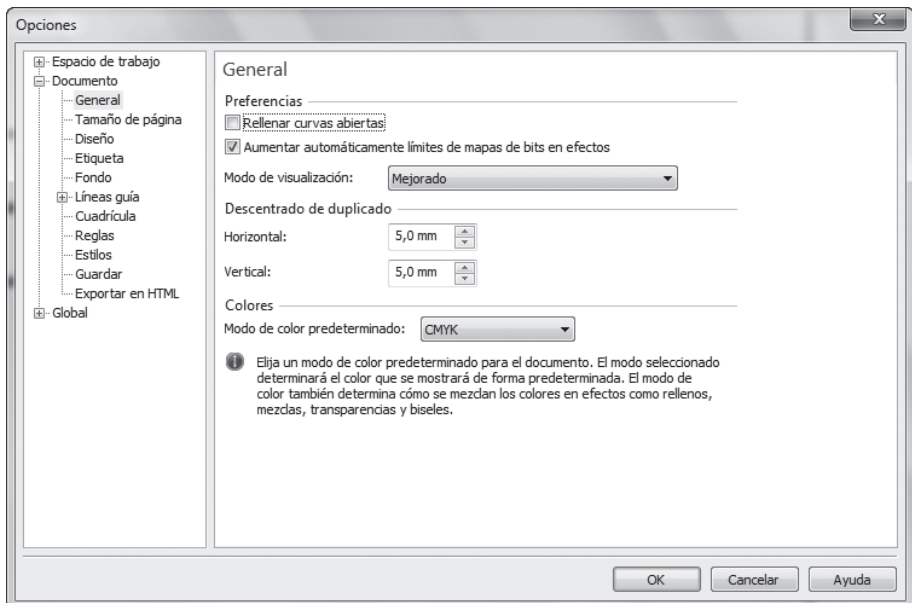


4. Duplicar y clonar objetos

Hemos visto las distintas formas de copiar que podemos utilizar en CorelDraw. Otra manera más de crear copias es mediante el comando Duplicar. Cuando se aplica el comando Duplicar, se crea automáticamente una única copia del objeto seleccionado actualmente, empleando unos desplazamientos específicos. Para acceder a esta opción lo podemos hacer mediante la opción **Duplicar** del menú **Edición**, o bien pulsando **[Ctrl + D]**. De cualquier

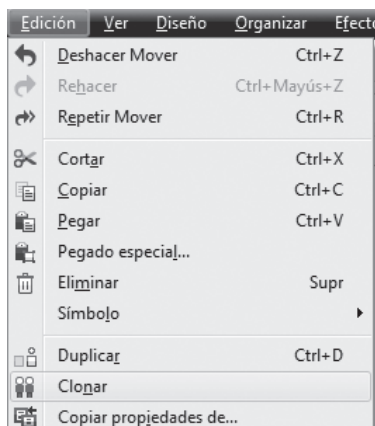
forma el resultado es una copia exacta de la selección y la copia pasa a ser el objeto seleccionado.

Para establecer la distancia del objeto duplicado deberemos abrir el cuadro de diálogo **Opciones** y en grupo **Documentos** seleccionar la opción **General**. A la derecha nos aparece un grupo de opciones llamado **Descentrado de duplicados**, en el que podremos configurar la distancia en milímetros, a la que queremos que se duplique un objeto. Los desplazamientos pueden ser en vertical u horizontal en un intervalo que va desde -15240 mm a 15240 mm. Los valores horizontales positivos dan lugar a duplicados que están desplazados a la derecha del original, mientras que los valores negativos los desplazan hacia la izquierda. Los valores verticales positivos dan lugar a duplicados que quedan desplazados por encima del original, mientras que los valores negativos los crean por debajo. Los valores nulos sitúan los duplicados en la misma posición horizontal o vertical.



Cuando está seleccionada, la opción **Guardar sólo con documento** nos permite aplicar los valores de desplazamiento establecidos en el cuadro de diálogo al documento concreto en que estemos trabajando; si no está seleccionada, los valores de desplazamiento se aplican a todos los documentos.

Otra forma de crear duplicados, es a través de los clones. En CorelDraw, el término **Clon** se emplea para describir objetos que son copias, pero que además poseen una relación de vínculo con los objetos originales. Para clonar un objeto, primero debemos seleccionarlo y seleccionar la opción **Clonar** del menú **Edición**. Una vez hecho esto, el objeto original pasará a ser el objeto maestro o «control», mientras que el clon copiado tendrá una relación de vínculo con él. Inicialmente, el clon se sitúa en el documento empleando las mismas medidas de desplazamiento que las copias que se crean con el comando **Duplicar**. Una cosa que debe tener en cuenta es que no podrá hacer clones de clones, pero si podrá duplicarlos y no perderían el efecto.

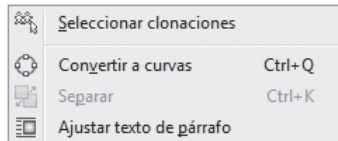


La relación entre los objetos maestro y clon está basada en sus propiedades compartidas. Al cambiar una propiedad del maestro, cambia el clon. Al cambiar las propiedades del clon se rompe el vínculo entre el maestro y el clon, pero únicamente para la propiedad concreta que se haya alterado. Todas las demás propiedades clonadas quedan intactas y enlazadas con el objeto maestro de control. Por ejemplo, al cambiar del color de relleno de un clon, sólo se

rompe la asociación de colores de relleno con el maestro; en lo sucesivo, cambiar el color de relleno del maestro no tendrá efecto alguno sobre la propiedad alterada de color de relleno del clon. Sin embargo, cambiar otra propiedad diferente del maestro, como la anchura de contorno, seguirá dando lugar a que el clon refleje esta nueva propiedad.

Dado que los clones y los maestros tienen igual aspecto, es fácil confundir los unos con los otros. Para localizar el maestro podemos vigilar en la barra de estado la identificación de los objetos. Ahora bien la barra de estado no identifica que clones están asociados a un maestro. Para localizar o seleccionar rápidamente un clon o su maestro, haga clic con el botón derecho en el objeto para abrir el menú desplegable. Si el objeto es un clon o un maestro, estarán disponibles los comandos siguientes:

- **Seleccionar clonaciones:** si el objeto seleccionado es el maestro, al seleccionar esta opción, quedarán seleccionados todos los clones.



- **Seleccionar maestro:** Si el objeto seleccionado es un clon, al seleccionar este comando se selecciona el objeto maestro asociado al clon seleccionado. Si el maestro está situado en otra página distinta, esa página pasa a ser la página actual.

